

**PERANCANGAN GRAFIS INFORMASI
SEBAGAI MEDIA INFORMASI
HASIL KERAJINAN SENI UKIR DAN POTENSI WISATA
KABUPATEN JEPARA**

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN



Disusun oleh

**Dhavid Ogama Mahindra
NIM. 0611530024**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN GRAFIS INFORMASI
SEBAGAI MEDIA INFORMASI
HASIL KERAJINAN SENI UKIR DAN POTENSI WISATA
KABUPATEN JEPARA**

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	4.252/H/S/2013	
KLAS		
TERIMA	29-08-2013	TTD Ch P



Disusun oleh

Dhavid Ogama Mahindra
NIM. 0611530024



**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**



**PERANCANGAN GRAFIS INFORMASI
SEBAGAI MEDIA INFORMASI
HASIL KERAJINAN SENI UKIR DAN POTENSI WISATA
KABUPATEN JEPARA**

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN



Disusun oleh

Dhavid Ogama Mahindra
NIM. 0611530024

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Disain Komunikasi Visual
2013

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul: PERANCANGAN GRAFIS INFORMASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI HASIL KERAJINAN SENI UKIR DAN POTENSI WISATA KABUPATEN JEPARA, yang diajukan oleh Dhavid Ogama Mahindra, NIM 0611530024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung-jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 03 Juli 2013, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M. Sn.
NIP 19650209 199512 1 001

Pembimbing II/ Anggota



Endro Tri Susanto, S.Sn.
NIP 19640921 199403 1 001

Cognate/ Anggota



FX. Widyatmoko, S.Sn. M.Sn.
NIP 19750710 200501 1 001

**Ketua Program Studi Disain
Komunikasi Visual/ Ketua/
Anggota**



Drs. Hartono Karnadi, M. Sn.
NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain/ Ketua



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastuwi Triatmodjo, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 00

Kata Pengantar

Bismillahirrahmannirrahim,

Alhamdulillah, segala puji syukur terpanjatkan kepada Allah SWT selaku Tuhan Semesta Alam, atas segala rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis mampu menyelesaikan perancangan Tugas Akhir Desain ini.

Sholawat serta salam terucapkan untuk Nabi Muhammad SAW, sebagai panutan ummat Muslim di alam raya ini.

Penyusunan Perancangan Tugas Akhir Desain ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar keserjanaan dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dimana penulis menimba ilmu selama tujuh tahun terakhir. Pada perancangan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik, meskipun terdapat kekurangan yang mana penulis hanyalah seorang manusia. Perancangan Tugas Akhir ini, semoga menjadi manfaat kepada pembaca semua dan dapat mengambil hikmah dari isi yang terkandung di dalam perancangan ini.

Tidak adil rasanya jika penulis tidak memberikan ucapan terima kasih kepada orang-orang yang telah memberikan sumbangsihnya kepada penulis dalam menyusun perancangan ini. Penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Keluarga besar saya di Ponorogo, Bapak Muslimin Hersoerjanto sebagai Ayah, Ibu Musringah Nanik Sri Winarni, sebagai Ibu. Terima kasih atas dukungan, dan bimbingan yang selama ini telah menginspirasi penulis. Tidak lupa juga untuk do'a dan restu yang selalu mengiringi penulis meniti jalan kehidupan ini.

2. Keluarga Mbah Kasno dan Mbah Nyami, terima kasih untuk petuah-petuah yang selalu diberikan, sehingga tumbuh semangat baru.
3. Keluarga Mas Dhoni Setiawan Nur Harmoko, Mbak Eny, Bima Pradipta, Tsaqila Zulfa, terima kasih telah memberikan kasih sayang serta kehangatan.
4. (*Almarhum*) Drs. Lasiman, M.Sn, selaku dosen pembimbing I dan Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn, M.Sn, selaku dosen pembimbing II atas segala kesabaran dan kemurah hatiannya serta waktu dan arahan, baik di dalam kampus maupun di luar kampus.
5. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn, M.T, selaku ketua jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku dosen wali dan Ketua Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terima kasih atas semangat yang diberikan dalam waktu terakhir berada di kampus.
7. Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Dosen pengampu Mata Kuliah dan staff di Desain Komunikasi Visual dan Desain Interior, atas bimbingan dan arahan yang telah diberikan.
9. FX. Widyatmoko, S.Sn, M.Sn, terima kasih untuk pinjaman buku sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun Tugas Akhir ini.
10. Hasbi Mubarak Dahlan, Andi Bler, Mas Edy Saputro, Sony Prasetyomo, Edy Jatmiko, Ernambang Bendung, terima kasih untuk bantuan dan semangat yang diberikan.

11. Keluarga besar Rumah Kartini Jepara, Mas Apeep Qimo, Ramma Azmy Mulyani (Mbambul), Minthil Restu Bumi, Lek Pardhi, Krisna Okky, dan semua teman-teman Jepara yang tidak mampu untuk diingat, terima kasih untuk segala bantuan yang diberikan.
12. Teman-teman Asimetri DKV '06, Ageng Raditya, Anggit Kunto Biwahyu, Bima Yushabara, Gandhi Eka, Muhammad Iqbal, Iskandar Muda, Kori Awalamsah, Dimas Sanrizki, Oky Rey Montha, Brian Titus Tarigan, Wicaksono Haryo, Rendi Jati, Adrianus Adhistama, Danu Hernanto, M. Taufik, Nida, Putri Wijayanti, Faisal Azhari, Aldi, M. Ricky Sandi, Wisnu Wijaya, Neno, Yermia Yungki, Satria Agil, Panji Juhana, Lingga, Gesang, terima kasih telah menjadi pengisi ruang kosong selama berada di DKV ISI Yogyakarta.
13. Nanang M. Sholeh, Angga NORFE, Om Buya, Deswin Noise, Daboelz PINED, Dika POSE, Budi "Kucing Disko", Sampit, Pak Iyok, Musleh, Pothon, dan teman-teman Institut Seni Indonesia Surakarta lainnya.
14. Atika Smara Wienda, Mila Dwi Susanti, Dewi Ayu Paramithasari, Siska Evalina Kaderi, terima kasih.
15. Keluarga besar Syafa'at *Marcoom*, Pak Andika, Pak Cahyo, Mas Reiga, Mas Arief, Mas Fuad, Mas Hidayat.
16. Keluarga besar Melati Desain Bekasi, Keluarga Mbak I'in, Mas Agung, Mas Anto, Mas Kabul, Mbak Nining, Pak Kabul Bontang, Pak Suyud Singgahan-pulung, Om Pandi tanggul Jember, dan semua keluarga besar Banu Martordjo.

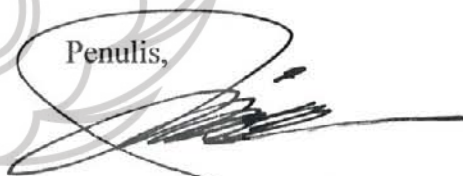
17. Teman-teman XRT, REOG (*Rider Extreem Otomotif Group*), Kemex, Mas Dodik, Amrul, Nopan Jepang, Nopan Gendhut, Cak Agus, Xewet, Mbok Djho, dan teman-teman pinggir jalan lainnya.
18. Teman-teman Desa Karangmojo, Dek Teguh, Dek Toni, Dek Muh, Dek Iruk, Mas Andi, Mas Nanto, Kang Kolik, Nafa, Dilla, Kiya, Yayik, Joko "Kendho", Joko "Gamblong", Irul, Fafan, Hendrik, Jumawal, Mbak Siti, Iyun, Anjar, Kasan, Hasan, Yusuf, dan teman-teman lainnya.
19. Angkatan Kepompong '00, Raptor '01, Puzzle '02, Otakanan '03, Origami '04, Kotak Pensil '05, SapoeLidie '07, Langit Biru '08, dan semua mahasiswa DKV ISI Yogyakarta beserta para alumninya.
20. Komunitas *Diskom Drawing Foundation* (DDF), Bapak Asnar Zacky selaku pembimbing, Metalu, Acil, Toufik, Arya, Rian, Acil, dan teman-teman DDF lainnya.
21. Mas Toufik dan Mas Rahmat atas bimbingan dan semangat yang diberikan selama tinggal di Pelemsewu.
22. Aaron Horkey, Vania Zouravliov, Andy Brass, John Baizley, Floriant, Pushead, Angry Blue, Alex Pardee, Teguh Santoso, Will Eisner, Calligraphica, Brush Work Sign, Theosone, Original Design, dan semua visual artist lainnya, yang telah menginspirasi dalam berkarya.
23. Facebook, Google, Adobe, Corel Draw, Intel, Paperone, Sinar dunia, Canon, Yamaha Jupiter-Z dan seluruh peralatan yang meringankan pekerjaan selama menyusun perancangan ini.

24. Warung Rengganis II, Warung Surya, Burjo Teteh, Tenda Biru, SOS, Harjo, Indomart, UMD, Maga swalayan.


Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini dengan kebaikan dan pahala yang setimpal, Aamiin. Penulis hanya bisa berharap, penulisan ini selain sebagai tolok ukur penulis dalam menempuh pendidikan di DKV ISI Yogyakarta, juga sebagai bahan pertimbangan pembaca dalam mencari data yang berhubungan dengan tema yang penulis angkat. Kesalahan dan kekurangan yang terjadi pada perancangan Tugas Akhir ini, penulis haturkan mohon maaf. Semoga dengan kekurangan dan kesalahan yang ada, akan muncul saran dan kritik yang membangun. Aamiin.

Yogyakarta, 15 Juni 2013

Penulis,



Dhavid Ogama Mahindra



"Hingga kita berkembang soal kepintaran, kita justru menyalahgunakannya bukan untuk memecahkan persoalan, melainkan untuk menutupi kebodohan"

- Dhavid Ogama Mahindra -

ABTRAK

Dhavid Ogama Mahindra - 0611530024

Perancangan Grafis Informasi Sebagai Media Informasi Hasil Kerajinan Seni Ukir dan Potensi Wisata Kabupaten Jepara

Nenek moyang kita memiliki kreativitas tinggi dalam berekspresi, salah satunya adalah dalam hal kerajinan seni ukir. Warisan bernilai tinggi tersebut masih lestari hingga saat ini karena masih adanya aktifitas yang menjaganya. Aktifitas yang semula hanya sebuah kegiatan berkesenian, lama kelamaan tumbuh menjadi sebuah industri baru yang menyebar di Kabupaten Jepara. Pada akhirnya, Jepara tumbuh menjadi sentra kerajinan seni ukir yang terkenal baik di dalam negeri maupun di dunia internasional. Antara tahun 1997 sampai tahun 1999, industri kerajinan seni ukir Jepara mengalami masa kejayaan dalam hal pemasaran produknya di pasar internasional.

Tidak selamanya masa kejayaan akan berlangsung, tentu akan ada masa sulit yang menggantikannya. Masa sulit inilah yang dihadapi industri kerajinan seni ukir Jepara saat ini, dimana pasar internasional yang menjadi pasar utamanya sedang mengalami badai krisis ekonomi. Krisis yang melanda benua Eropa dan Amerika tersebut menyebabkan daya beli terhadap kerajinan seni ukir Jepara menurun, mengingat produk tersebut bukan bahan pokok yang harus dibeli. Permintaan pasar terhadap produk-produk seni ukir Jepara menjadikan banyak pengrajin dan unit usaha gulung tikar.

Menyiasati permasalahan yang sedang berlangsung, pengrajin dan unit usaha yang masih bertahan mengalihkan target pemasaran produknya ke pasar domestik. Usaha yang dilakukan untuk memasarkan dan memperkenalkan produk kerajinan seni ukir Jepara dengan mengadakan pameran di luar daerah hingga luar pulau Jawa. Hal tersebut kurang efektif mengingat perlu adanya upaya memindahkan barang ke tempat pameran, memerlukan biaya tinggi, dan juga tidak banyaknya variasi produk yang dapat dihadirkan.

Upaya yang dapat dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang sedang terjadi dengan cara memanfaatkan wisatawan yang berkunjung ke Jepara. Jepara memiliki objek wisata yang beragam, mulai dari wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya, wisata religi, dan sebagainya. Potensi wisatawan yang berkunjung ke Jepara terus mengalami peningkatan, hal tersebut dapat menjadi potensi pasar dari hasil kerajinan seni ukir yang menjanjikan. Untuk itu diperlukan langkah-langkah yang tepat untuk mendapat hasil maksimal.

Upaya pertama adalah penguatan identitas dan citra kota Jepara sebagai kota ukir. Langkah-langkah yang dapat diambil dalam mencapai hal tersebut antara lain, menggunakan bentuk atau ikon, warna, gaya memiliki karakteristik seni ukir Jepara dalam media komunikasi. Dengan tersampainya pesan berupa identitas dan citra Jepara sebagai kota ukir, maka wisatawan akan memiliki ketertarikan terhadap seni

ukir. Upaya kedua adalah dengan membuat sistem informasi yang dapat menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh wisatawan.

Penggabungan kedua upaya tersebut akan mengarah pada media komunikasi berupa Grafis Informasi. Dengan menggunakan media Grafis Informasi, akan menyampaikan pesan kepada wisatawan berupa informasi, identitas dan citra kabupaten Jepara sebagai kota ukir. Dengan terciptanya identitas dan citra Jepara sebagai kota ukir, maka wisatawan akan mengenali potensi-potensi kerajinan seni ukir yang ada di Jepara. Perancangan ini bertujuan mewujudkan hal tersebut sebagai upaya memecahkan permasalahan yang ada.

Kata kunci : perancangan, grafis informasi, promosi, kerajinan, seni ukir, potensi wisata, Jepara



PERNYATAAN KEASLIAN

Pernyataan ini saya buat dengan sejujurnya dan sebenar-benarnya bahwa saya yang menandatangani pernyataan ini:

Nama : Dhavid Ogama Mahindra


NIM : 0611530024

Program Studi : Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia
Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul : PERANCANGAN GRAFIS INFORMASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI HASIL KERAJINAN SENI UKIR DAN POTENSI WISATA KABUPATEN JEPARA yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta adalah ASLI karya saya dan bukan jiplakan dari karya orang lain, kecuali kutipan tulisan, dan gambar atau foto yang ditunjukkan dengan jelas sumber aslinya.

Apabila dikemudian hari ditemukan persengketaan tentang permasalahan tersebut, saya bersedia mempertanggung-jawabkannya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 15 Juni 2013


Dhavid Ogama Mahindra



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	ix
PERNYATAAN KEASLIAN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR DIAGRAM.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Perancangan.....	11
D. Batas Lingkup Perancangan.....	11
E. Manfaat Perancangan.....	11
F. Metode Perancangan.....	12
G. Sistematika Perancangan.....	13
H. Skema.....	17
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	18
A. Identifikasi Data.....	18
1. Tinjauan Grafis Informasi.....	18
a. Definisi Grafis Informasi.....	18

b. Sejarah Infografis.....	23
1) <i>Petroglyph</i> – Amerika Barat.....	23
2) <i>Pictographic</i> – bangsa Sumeria.....	24
3) <i>Cartograph</i> (Peta).....	25
4) <i>ISOTYPE</i>	26
c. Fungsi Grafis Informasi.....	28
d. Tujuan Grafis Informasi.....	28
e. Aplikasi Grafis Informasi.....	28
1) <i>Wayfinding System</i>	28
2) <i>Signage</i>	29
a) <i>Banner signs</i>	29
b) <i>Canopy signs</i>	30
c) <i>Changeable-copy signs</i>	31
d) <i>Ellectronic message center</i>	31
e) <i>Floor signs</i>	32
f) <i>Free-standing signs</i>	32
g) <i>Projecting signs</i>	33
h) <i>Roof signs</i>	34
i) <i>Suspended signs</i>	35
j) <i>Wall signs</i>	36
k) <i>Windows signs</i>	36
3) <i>Pictogram Design</i>	37
4) <i>Mapping</i>	38
a) <i>Axonometric Map</i>	39
b) <i>District Map</i>	39
c) <i>Glyph Map</i>	40
d) <i>Heads-up Map</i>	41
e) <i>Key Map</i>	41
f) <i>Rolling Map</i>	42
g) <i>System Map</i>	43
h) <i>Verbal Map</i>	43
5) <i>Timeline</i>	45
6) Grafik dan diagram.....	46
7) <i>Interface digital</i>	46
8) <i>Interface fisik</i>	47
9) Naratif.....	48
10) Ilustrasi teknis.....	49
11) Tutorial dan instruksi.....	50
12) <i>Website</i>	51
13) <i>Profil/quotation</i>	52

14) Kalender.....	53
15) Deskripsi.....	54
16) Poster.....	55
f. Prinsip-prinsip media.....	55
g. Perihal Tanda (<i>Sign</i>).....	59
1) Pengertian tanda.....	59
2) Ikonisitas dan Ideogram.....	61
3) Proses pengartian tanda atau gambar.....	66
4) Faktor-faktor yang mempengaruhi pengertian tanda.....	66
h. Elemen-elemen tanda.....	69
1) <i>Pictogram</i>	69
2) Simbol.....	70
i. Warna.....	73
j. Tipografi / huruf.....	74
1) Kategori dan jenis huruf.....	74
2) Fungsi dan peranan huruf.....	78
a) Huruf sebagai <i>figure informative</i>	78
b) Huruf sebagai figur identitas.....	79
c) Huruf sebagai tekstur.....	80
3) Anatomi Huruf.....	81
4) <i>Unity</i> dalam desain huruf.....	97
5) Bentuk dasar huruf.....	100
6) Sistem Pengukuran dalam Tipografi.....	103
7) Keluarga Huruf.....	107
2. Tinjauan Tentang Kerajinan Seni Ukir Jepara.....	110
a. Pengertian Kerajinan Seni Ukir.....	110
b. Jenis Ukiran.....	113
c. Fungsi seni ukir.....	116
d. Corak/ Ragam dalam Seni Ukir.....	118
1) Ragam Hias Pejajaran.....	118
2) Ragam Hias Majapahit.....	119
3) Ragam Hias Bali.....	119
4) Ragam Hias Mataram.....	120
5) Ragam Hias Jepara.....	121
6) Ragam Hias Madura.....	122
7) Ragam Hias Cirebon.....	123
8) Ragam Hias Pekalongan.....	124
9) Ragam Hias Surakarta.....	126
10) Ragam Hias Yogyakarta.....	127

e. Perkembangan Seni Ukir di Jepara.....	128
1) Masuknya Seni Ukir Klasik Di Jepara.....	128
2) Masjid Dan Makam Mantingan Dalam Hubungannya Dengan Seni Ukir Di Jepara.....	130
3) Perkembangan Ukir-Ukiran Jepara Pada Masa R.A. Kartini.....	134
4) Perkembangan Seni Ukir Jepara Pada Masa Sekarang.....	135
f. Aneka Kerajinan Ukir Jepara.....	142
1) Kerajinan Ukir Relief.....	143
2) Kerajinan Ukir Patung.....	144
3) Seni ukir kaligrafi.....	147
4) Kerajinan Ukir yang lain.....	148
g. Tinjauan Tentang Kabupaten Jepara.....	150
h. Potensi Wisata Kabupaten Jepara.....	151
1) Wisata Alam.....	152
2) Wisata Sejarah.....	157
3) Wisata Cagar Budaya.....	160
4) Wisata Keluarga.....	160
5) Wisata Belanja.....	160
6) Wisata Religi (Ziarah).....	161
7) Wisata Misteri (<i>Urban Legend</i>).....	162
8) <i>Event</i>	162
9) Potensi Kabupaten Jepara.....	163
3. Tinjauan Tentang Media Promosi.....	173
a. Pengertian Promosi.....	173
b. Fungsi Promosi.....	175
c. Fungsi Komunikasi Dalam Promosi.....	175
d. Efektivitas dalam Komunikasi.....	177
B. Analisis Data.....	180
1. Olah Data.....	180
a. USP (<i>Unique Selling Proportion</i>).....	180
b. SWOT (<i>Strenght, Weakness, Opportunity, Treath</i>).....	181
 BAB III. KONSEP DESAIN.....	 184
A. Usulan pemecahan masalah.....	185
B. Konsep kreatif.....	185
1. Tujuan kreatif.....	185
2. Strategi kreatif.....	185
a. Unsur ikonik atau bentuk.....	186
b. Unsur tipografi.....	191

c. Warna.....	193
d. Gaya.....	195
3. Kriteria Perancangan.....	198
4. Aplikasi Perencanaan.....	200
5. Perencanaan aplikasi.....	202
6. <i>Budget Kreatif</i>	203
BAB IV. VISUALISASI.....	206
A. Studi Visual.....	206
1. Studi visual tentang corak ukir di Masjid Mantingan.....	206
2. Corak ukir yang ada di area publik kota Jepara.....	209
3. Motif Ukir Jepara.....	215
B. Visualisasi karya.....	215
1. Perancangan bentuk huruf.....	215
a. <i>Rough layout</i>	215
1) Ekplorasi seni ukir Jepara.....	216
2) Bentuk dasar huruf.....	219
3) Aplikasi Unsur Ukiran kedalam Bentuk Dasar Huruf.....	220
b. Pengembangan ide.....	225
c. Proses digital.....	228
2. Perancangan Grafis Informasi.....	259
a. <i>Rough layout</i>	259
1) Studi bentuk panel.....	259
2) Studi ikon.....	262
3) Aplikasi ikon pada panel.....	268
4) Desain dan aplikasi.....	292
5) Ukuran media dan teknis.....	316
BAB V. PENUTUP.....	332
A. Kesimpulan.....	332
B. Saran.....	333
DAFTAR PUSTAKA.....	334

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Infografis yang berupa pemetaan data.....	22
Gambar 2 : <i>Petroglyph Ancestral Puebloans</i>	24
Gambar 3 : <i>Pictographic</i> bangsa Sumeria.....	25
Gambar 4 : <i>Cartograph</i> atau peta.....	25
Gambar 5 : Ilustrasi dari Otto Neurath, <i>International Picture Language</i>	27
Gambar 6 : Contoh <i>banner signs</i>	30
Gambar 7 : Contoh <i>canopy signs</i>	30
Gambar 8 : Contoh <i>changeable-copy signs</i>	31
Gambar 9 : Contoh <i>ellectronic message center</i>	32
Gambar 10 : Contoh <i>floor signs</i>	32
Gambar 11 : Contoh <i>free-standing signs</i>	33
Gambar 12 : Contoh <i>projecting signs</i>	34
Gambar 13 : Contoh <i>roof signs</i>	35
Gambar 14 : Contoh <i>suspended signs</i>	35
Gambar 15 : Contoh <i>wall signs</i>	36
Gambar 16 : Contoh <i>windows signs</i>	36
Gambar 17 : Contoh <i>pictogram</i> Olimpiade London 2012.....	38
Gambar 18 : Contoh <i>Axonometric Map</i>	39
Gambar 19 : Contoh <i>District Map</i>	39
Gambar 20 : Contoh <i>Glyph Map</i>	40
Gambar 21 : Contoh <i>Heads-up Map</i>	41
Gambar 22 : Contoh <i>Key Map</i>	41
Gambar 23 : Contoh <i>Rolling Map</i>	42
Gambar 24 : Contoh <i>System Map</i>	43
Gambar 25 : Contoh <i>Verbal Map</i>	44
Gambar 26 : Contoh aplikasi Grafis Informasi sebagai <i>Timeline</i>	45
Gambar 27 : Contoh aplikasi Grafis Informasi sebagai Grafik dan diagram.....	46
Gambar 28 : Contoh aplikasi Grafis Informasi sebagai <i>interface digital</i>	47
Gambar 29 : Contoh aplikasi Grafis Informasi sebagai <i>interface</i> fisik.....	48
Gambar 30 : Contoh aplikasi Grafis Informasi sebagai naratif.....	49
Gambar 31 : Contoh aplikasi Grafis Informasi sebagai ilustrasi teknis.....	50
Gambar 32 : Contoh aplikasi Grafis Informasi sebagai ilustrasi tutorial.....	51
Gambar 33 : Contoh aplikasi Grafis Informasi sebagai <i>website</i>	52
Gambar 34 : Contoh aplikasi Grafis Informasi sebagai Profil/ <i>quotation</i>	53
Gambar 35 : Contoh aplikasi Grafis Informasi sebagai Kalender.....	53
Gambar 36 : Contoh aplikasi Grafis Informasi berbentuk deskripsi.....	54
Gambar 37 : Contoh aplikasi Grafis Informasi sebagai poster.....	55
Gambar 38 : Contoh huruf <i>serif</i>	75
Gambar 39 : Contoh huruf <i>san serif</i>	76

Gambar 40 : Contoh huruf <i>transisional</i>	76
Gambar 41 : Contoh huruf <i>script</i>	77
Gambar 42 : Contoh huruf dekoratif.....	77
Gambar 43 : Anatomi Huruf.....	81
Gambar 44 : Detail Anatomi Huruf.....	83
Gambar 45 : Contoh Macam-macam <i>Apex/ Apices</i>	85
Gambar 46 : Contoh Macam-macam <i>Vertex/ Vertices</i>	86
Gambar 47 : Contoh <i>Opened Counter</i>	89
Gambar 48 : Contoh <i>Closed Counter</i>	90
Gambar 49 : Contoh <i>Large Aperture</i>	91
Gambar 50 : Contoh <i>Small Aperture</i>	91
Gambar 51 : Contoh <i>1 Storey & 2 Storey</i>	92
Gambar 52 : Contoh <i>Tounded Shoulder</i>	93
Gambar 53 : Contoh <i>Squared Shoulder</i>	93
Gambar 54 : Contoh terminal pada huruf.....	94
Gambar 55 : Contoh <i>Serif</i>	95
Gambar 56 : Contoh <i>Serif Monolateral</i>	96
Gambar 57 : Contoh <i>Serif Bilateral</i>	96
Gambar 58 : Contoh <i>Serif Abrupt</i>	96
Gambar 59 : Contoh <i>Serif Adnate</i>	97
Gambar 60 : Macam-macam Jenis <i>Serif</i>	97
Gambar 61 : Huruf yang memiliki kesamaan bentuk.....	98
Gambar 62 : Huruf yang memiliki <i>stroke diagonal</i>	98
Gambar 63 : Huruf yang memiliki bagian tubuh yang serupa.....	98
Gambar 64 : Huruf yang memiliki bagian tubuh yang sama.....	99
Gambar 65 : Huruf yang memiliki <i>stem stroke vertikal</i> yang sama.....	99
Gambar 66 : Huruf yang memiliki kesamaan <i>Serif</i>	99
Gambar 67 : Huruf yang memiliki persamaan.....	100
Gambar 68 : Jenis <i>stroke</i> pada huruf.....	101
Gambar 69 : Huruf Berdasarkan Garisnya.....	101
Gambar 70 : Kelompok huruf menurut <i>Gestalt</i>	102
Gambar 71 : Huruf berdasar bentuk dasarnya.....	103
Gambar 72 : <i>x-Height</i>	105
Gambar 73 : <i>Word spacing</i> menggunakan em, en, M/3, dan M/4.....	105
Gambar 74 : Sistem <i>Kerning</i> dalam Unit.....	106
Gambar 75 : <i>Leading</i>	107
Gambar 76 : Perbedaan pada keluarga huruf.....	107
Gambar 77 : Kemiringan Huruf 12°.....	110
Gambar 78 : Ukiran rendah.....	114
Gambar 79 : Ukiran tembus.....	115

Gambar 80 : Ukiran timbul.....	116
Gambar 81 : Ragam Hias Pejajaran.....	118
Gambar 82 : Ragam Hias Majapahit.....	119
Gambar 83 : Ragam Hias Bali.....	120
Gambar 84 : Ragam Hias Mataram.....	121
Gambar 85 : Ragam Hias Jepara.....	122
Gambar 86 : Ragam Hias Madura.....	123
Gambar 87 : Ragam Hias Cirebon.....	124
Gambar 88 : Ragam Hias Pekalongan.....	125
Gambar 89 : Ragam Hias Surakarta.....	126
Gambar 90 : Ragam Hias Yogyakarta.....	128
Gambar 91 : Contoh hasil karya seni ukir Relief.....	144
Gambar 92 : Contoh hasil karya seni ukir patung.....	145
Gambar 93 : Contoh hasil karya seni ukir <i>Macan Kurung</i>	147
Gambar 94 : Contoh hasil karya seni ukir <i>kaligrafi</i>	148
Gambar 95 : Contoh hasil karya seni ukir <i>furniture</i>	149
Gambar 96 : Contoh hasil karya seni ukir <i>gebyog jati</i>	149
Gambar 97 : Contoh hasil karya seni ukir <i>souvenir</i>	150
Gambar 98 : Contoh hasil karya seni ukir <i>souvenir</i>	150
Gambar 99 : Corak ukir yang ada di komplek Masjid Mantingan.....	187
Gambar 100 : Corak ukir yang ada di komplek Masjid Mantingan.....	187
Gambar 101 : Corak ukir yang ada di komplek Masjid Mantingan.....	188
Gambar 102 : Corak ukir yang ada di komplek Masjid Mantingan.....	188
Gambar 103 : Corak ukir yang ada di komplek Masjid Mantingan.....	189
Gambar 104 : Ragam Hias Jepara.....	190
Gambar 105 : Huruf Albertino.....	193
Gambar 106 : Logo Kabupaten Jepara.....	194
Gambar 107 : Corak ukir yang ada di komplek Masjid Mantingan.....	206
Gambar 108 : Corak ukir yang ada di komplek Masjid Mantingan.....	207
Gambar 109 : Corak ukir yang ada di komplek Masjid Mantingan.....	207
Gambar 110 : Corak ukir yang ada di komplek Masjid Mantingan.....	208
Gambar 111 : Corak ukir yang ada di komplek Masjid Mantingan.....	208
Gambar 112 : Corak ukir yang ada di komplek Masjid Mantingan.....	209
Gambar 113 : Corak ukir yang ada di komplek Masjid Mantingan.....	210
Gambar 114 : Corak ukir yang ada di komplek Masjid Mantingan.....	211
Gambar 115 : Corak ukir yang ada di komplek Masjid Mantingan.....	212

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Tabel perbandingan berat huruf dengan <i>stroke</i>	98
Tabel 2 : Tabel daftar Hotel di Jepara.....	55
Tabel 3 : Tabel Daftar Hotel, <i>Homestay</i> , <i>Resort</i> , Dan <i>Villa</i> Di Karimun Jawa.....	56
Tabel 4 : Tabel Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Kabupaten Jepara, 2011.....	59
Tabel 5 : Tabel 5. Data Perkembangan Kunjungan Wisatawan Di Kabupaten Jepara Tahun 2006 S/D 2011.....	160
Tabel 6 : Perkiraan biaya perancangan.....	203



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 : Diagram skema perancangan.....	98
Diagram 2 : Perencanaan aplikasi Grafis Informasi.....	187



DAFTAR LAMPIRAN.....	337
1. Lembar Konsultasi.....	337
a. Dosen Pembimbing I - Drs. Lasiman, M.Sn.....	337
b. Dosen Pembimbing II - Endro Tri Susanto, S.Sn.....	339
2. Lampiran <i>Polling</i> Variasi Huruf Jepara.....	341
3. Poster Pameran.....	352
4. Katalog Pameran.....	353
5. Suasana Pameran.....	355
6. Data Penulis.....	357



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kota Jepara merupakan sentra industri kerajinan ukir dan mebel ukir yang merupakan salah satu komoditi andalan Jawa Tengah, selain untuk komoditi dalam negeri juga sebagian besar berorientasi pada ekspor. Industri kerajinan yang semula merupakan industri kerajinan rakyat kemudian lambat laun berkembang menjadi industri kecil sampai industri besar dengan internasional. Keberadaan sentra ukir tersebar hampir diseluruh wilayah Jepara.

Setiap bulannya, Jepara mampu menghasilkan rata-rata 400 kontainer mebel ukir untuk pasar ekspor. Kapasitas ekspor tersebut biasanya akan meningkat pada sekitar bulan September-Maret hingga 600-700 kontainer untuk memenuhi permintaan pasar. Data Dinas Perindustrian, Perdagangan, Koperasi dan Penanaman Modal Jepara menunjukkan realisasi ekspor mebel dan berbagai jenis kerajinan telah menembus 78 negara. Dari ratusan eksportir yang ada, volume ekspor yang dihasilkan sebesar 52.642,5 ton dengan nilai 130 juta dolar AS (sekitar 1,23 triliun rupiah pada kurs saat ini). (Irawati, R.H.; Purnomo, H, 2012 : 6)

Pendapatan dari sektor mebel merupakan salah satu andalan utama bagi Kota Jepara selain pendapatan dari sektor pariwisata dan perikanan.

Selain Pemerintah Daerah Jepara, banyak keluarga yang menggantungkan sumber penghasilan keluarganya dari sektor kerajinan mebel yang sudah menjadi tradisi turun temurun tersebut. Banyak keluarga yang dapat menyekolahkan anak-anaknya hingga tingkat perguruan tinggi berkat menggantungkan menjadi pekerja pada unit usaha kerajinan mebel Jepara.

Saat ini, kondisi industri mebel di Kota Jepara tidak seindah seperti apa yang dibayangkan masyarakat pada umumnya yakni sebagai pusat produksi mebel terkemuka di Tanah Air. Selama ini Kota "Jepara" sudah dikenal masyarakat sebagai "Kota Ukir". Geliat industri mebel Jepara terlihat mulai menurun sejak periode tahun 2000-an, seiring munculnya industri serupa di kota-kota lain.

Di pasar global, kini mebel dan ukiran Jepara pelan-pelan mulai tergeser oleh mebel dari Cina. Dalam waktu singkat Cina berhasil menguasai pasaran *furniture* dunia. Jika di tahun 1995 penguasaan pasar Cina hanya sebesar 3%, di tahun 2005 meningkat menjadi 16%. Usaha ukiran dan mebel Jepara pun akhirnya semakin terdesak dan mulai memasuki tahap mati suri.

Berdasarkan sumber Badan Pusat Statistik Jepara, *volume* perdagangan mebel yang berasal dari Jepara mencapai 2.734.256 unit dengan nilai sebesar Rp 1,23 triliun. Pada tahun 2004, terjadi peningkatan negara tujuan ekspor dari 78 negara menjadi 102 negara pada tahun 2009.

Hanya saja, peningkatan tersebut tidak diimbangi dengan peningkatan jumlah industri yang berorientasi ekspor. Jumlah industri mebel pada tahun

2004 mencapai 343 unit industri mebel yang berorientasi ekspor, sedangkan pada tahun 2010 turun menjadi 254 unit industri.

Penurunan tersebut, diduga kuat karena meningkatnya negara produsen mebel kayu jati, seperti Cina, Amerika Serikat, Jepang, Singapura, dan Malaysia. Penurunan daya jual mebel Jepara di pasar internasional menyebabkan unit usaha yang ada di Jepara juga mengalami penurunan.

Pada tahun 2010 terdapat 11.981 unit usaha di Jepara yang terdiri dari 92% unit usaha kecil, 6% unit usaha menengah, dan 2% unit usaha besar, yang memperkerjakan lebih dari 100.000 orang. Angka ini mengindikasikan penurunan yang signifikan dari temuan Roda dkk. (2007) yang menyatakan bahwa terdapat 15.000 unit usaha mebel dan kerajinan kayu di Jepara pada tahun 2005. (Irawati, R.H.; Purnomo, H, 2012: 6)

Penurunan jumlah unit usaha yang ada di Jepara juga dipengaruhi krisis ekonomi yang melanda Eropa beberapa tahun terakhir. Pada beberapa bulan terakhir saja mengalami penurunan hingga 50 persen menyusul krisis ekonomi yang terjadi di Eropa dan Amerika Serikat yang menjadi tujuan ekspor mebel Jepara. (<http://lepmida.com/>: 06 Januari 2013)

Secara riil, nilai ekspor *furniture* Jepara ke sejumlah negara tujuan ekspor pada triwulan III tahun 2008 mengalami penurunan hampir 30 persen dibandingkan periode yang sama tahun 2007, yaitu dari 29.094.125,23 dolarAS turun menjadi 22.412.962,61 dolarAS. Dari nilai tersebut, sekitar 10 persen adalah pasar Amerika. Ini belum yang masuk melalui pintu Eropa yang jumlahnya diperkirakan cukup banyak.

Memang, pada triwulan III tahun lalu, nilai ekspor Jepara ke AS masih mengalami peningkatan dibandingkan periode yang sama tahun 2007. Yaitu dari 2.058.684,22 dolar AS menjadi 2.900.933,59 dolar AS, atau naik sekitar 40 persen. Tetapi kenaikan ini bukan akibat permintaan pasar yang meningkat, melainkan akibat perusahaan pengeksport ingin menyelesaikan *order* yang terjadi pada periode sebelumnya.

Himpitan memang baru terasa berat pada triwulan akhir 2008. Mulai Oktober hingga akhir tahun terjadi penurunan hampir 60 persen untuk nilai ekspor Jepara ke Amerika. Penurunan ini diperkirakan akan terus terjadi, mengingat *order* untuk triwulan I tahun ini banyak yang ditunda dan dibatalkan.

Melihat kontribusi terhadap perekonomian Negara yang cukup besar dari pemasukan hasil ekspor dan adanya daya serap terhadap tenaga kerja yang cukup banyak dalam hal proses produksi mebel ukir dari Jepara, maka diperlukan langkah-langkah yang efektif untuk membangkitkan kembali perindustrian mebel ukir Jepara ini. Sehingga nantinya perekonomian Indonesia khususnya Jepara dan Provinsi Jawa Tengah tidak akan berpengaruh terhadap krisis yang sedang melanda Eropa dan kawasan Amerika.

Salah satu upaya untuk meningkatkan produksi mebel Jepara yang terpuruk akibat krisis yang melanda Eropa dan Amerika karena industri ini menggantungkan pasar Internasional sebagai pasar utama adalah dengan

membidik pasar domestik. Melihat jumlah penduduk yang begitu banyak maka potensi pasar domestik sangat besar untuk dibidik.

Hisyam, pemilik CV *Aninda Furniture* mengungkapkan, beberapa pengusaha mebel asal Jepara yang sebelumnya bermain di pasar internasional mulai melirik pasar domestik, karena prospeknya dinilai cukup besar. Selain itu, kata dia, pasar domestik juga bisa dijadikan alternatif sementara, sambil mencari pangsa pasar baru di luar Eropa. (<http://antarajateng.com>: 06 Januari 2013)

Ketua Asosiasi Industri Permebelan dan Kerajinan Indonesia (Asmindo) Komisariat Daerah Jepara, Akhmad Fauzi mengakui bahwa sejumlah pengusaha mebel asal Jepara yang sebelumnya fokus di pasar internasional mulai melirik pasar domestik, karena daya beli masyarakat saat ini mulai menguat. (<http://antarajateng.com>: 06 Januari 2013)

Bukan hanya faktor menguatnya daya beli masyarakat Indonesia saja, juga karena saat ini Indonesia menjadi bidikan Cina dalam memasarkan produk mebelnya. Saat ini industri mebel lokal masih menguasai 70% pasar mebel domestik. Tetapi pangsa pasar ini terancam oleh impor mebel asal China yang pertumbuhannya mencapai 200% per tahun dalam satu tahun terakhir. Peningkatan impor mebel asal Cina yang terjadi tiap tahun terutama untuk segmen mebel murah, untuk pasar menengah ke bawah. (<http://furnituretoko.com>: 06 Januari 2013)

Pasar Indonesia seharusnya menjadi potensi yang luar biasa mengingat jumlah penduduk yang cukup besar. Sehingga diperlukan strategi

promosi yang tepat untuk merebut hati masyarakat Indonesia untuk memilih produk mebel Jepara daripada mebel produksi Cina. Mebel Jepara memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan produksi Cina, misalnya tingkat ketelitian, kepresisian, kerapian, bahan baku mebel produksi jauh lebih unggul. Pengrajin Jepara memiliki kemampuan yang lebih *telaten*, teliti, dan juga inovatif bila dibandingkan pengrajin Cina atau negara lainnya.

Tiga tahun terakhir ini para produsen mebel Jepara sering mengikuti pameran-pameran yang bertemakan hasil kerajinan, baik yang diadakan Pemerintahan pusat, Pemerintahan daerah pada setiap Provinsi, maupun pameran-pameran yang dilakukan oleh pihak swasta. Selain itu, produsen mebel Jepara banyak yang melakukan promosi melalui media internet. Media internet banyak digunakan oleh produsen mebel Jepara (khususnya produsen menengah ke atas), karena dianggap murah serta memiliki daya jangkauan yang luas.

Pemerintah Daerah kota Jepara dapat mencontoh Bali dan Yogyakarta, yang dapat menyatukan antara industri pariwisata alam dan industri kerajinan atau sebaliknya. Yogyakarta menggabungkan pariwisata alam dan juga industri perak, batik, kuliner, dan lain sebagainya. Begitu juga dengan Bali menerapkan manajemen yang sama. Mengingat Jepara memiliki objek wisata yang termasyur baik di dalam Negeri maupun di dunia Internasional yaitu Karimun Jawa menjadi objek andalan industri pariwisata Kabupaten Jepara. Dari tahun ke tahun jumlah wisatawan yang berkunjung ke Karimun Jawa mengalami tren peningkatan.

Data yang ada menunjukkan pada tahun 2007 jumlah wisatawan yang berkunjung ke Jepara mencapai angka 884 ribu orang, tahun 2008 meningkat menjadi 1,014.305 orang. Kunjungan terus meningkat tahun 2009 tahun lalu, hingga mencapai 1.035.435 orang. Pada awal tahun 2011, jumlah kunjungan hanya 1.712 wisatawan, kemudian pada Februari meningkat menjadi 2.026 wisatawan, Maret 2.329 wisatawan, dan April meningkat 2.581 wisatawan. Sementara jumlah kunjungan pada Mei 2011, mencapai 2.970 wisatawan atau meningkat hingga 54,01 persen dibandingkan dengan bulan Januari 2011. (<http://www.jatengprov.go.id> : 06 Januari 2013) Dan diprediksi akan terus mengalami peningkatan.

Memanfaatkan wisatawan yang datang ke Jepara sebagai target pasar produk ukir, akan didapat beberapa keuntungan:

1. Keuntungan pengrajin

- a. Tidak memerlukan biaya memindahkan barang untuk mengikuti pameran di daerah yang menjadi tujuan pemasaran mebel Jepara.
- b. Proses jual-beli langsung kepada pembeli, tanpa harus melalui *tengkulak* menjadikan harga mebel relatif murah yang menjadikan daya beli masyarakat tinggi.
- c. Adanya proses kerja yang efektif, pengrajin bekerja sesuai pesanan. Tidak menghasilkan produk gagal jual.

2. Keuntungan pembeli

- a. Pembeli dapat menentukan produk yang akan dibeli sesuai dengan kebutuhan.
- b. Pembeli dapat bernegosiasi harga, kualitas, dan model yang diinginkan, sehingga akan mendapatkan hasil yang memuaskan.
- c. Mendapatkan objek wisata tambahan, ketika pembeli datang ke sentra ukir.

Hasil survei pasar domestik Tim IPB menyingkap beberapa temuan menarik mengenai perilaku konsumen mebel. Mengambil tempat di toko-toko mebel di sekitar wilayah Jakarta dan Bogor, survei menunjukkan bahwa konsumen mebel kebanyakan adalah perempuan yang sangat berpengaruh dalam setiap keputusan untuk membeli mebel. Usia pembeli antara 31 dan 40 tahun, relatif mapan dan mampu untuk membeli perabotan rumah mereka. Hasil survei juga menunjukkan bahwa informasi dari mulut ke mulut adalah bentuk informasi yang paling efektif untuk strategi pemasaran, yaitu dengan pembeli yang mempromosikan toko atau produsen kepada teman-teman mereka, keluarga anggota dan kolega. Oleh karena itu, kepercayaan merupakan pertimbangan penting untuk pelanggan. Tampaknya item mebel spesifik memiliki pasar spesifik juga. Pemasaran mebel berukir di *mall* misalnya, tidak efektif, karena pembeli lebih suka pada produk minimalis atau produk futuristik. Preferensi konsumen dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk waktu dan ruang, sehingga suatu produk mungkin hanya cocok untuk pasar tertentu pada segmen waktu tertentu. (www.cifor.org : 07 Januari 2013)

Membantu mewujudkan untuk memperkenalkan dan mempromosikan hasil kerajinan seni ukir Jepara kepada wisatawan yang berkunjung ke Jepara, maka diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat mencakup semua sentra kerajinan ukir yang ada di Jepara. Sistem informasi yang sekaligus menjadi media promosi akan meningkatkan kepercayaan target *audiance*, karena dibuat oleh instansi "resmi". Dengan begitu sistem informasi tersebut menjadi acuan bagi calon pembeli untuk menentukan sentra industri yang akan dikunjunginya. Sistem informasi tersebut akan dicapai dengan penerapan grafis informasi yang tepat untuk memperkenalkan dan mempromosikan hasil kerajinan seni ukir Jepara.

Grafis Informasi atau Infografis adalah penggambaran sebuah informasi data atau ilmu pengetahuan secara visual grafis, dengan tujuan menyajikan informasi yang kompleks secara cepat dan jelas. Infografis dapat meningkatkan *kognisi* (pemahaman) dengan memanfaatkan grafis untuk meningkatkan kemampuan sistem visual manusia dalam melihat pola dan tren. Proses menciptakan Grafis Informasi dapat disebut sebagai visualisasi data, desain informasi, atau arsitektur informasi. (<http://problogiz.blogspot.com> : 07 Januari 2013)

Promosi dengan menggunakan grafis informasi diharapkan target *audiance* lebih mudah tertarik untuk menyerap dan memahami informasi yang ingin disampaikan, karena informasi yang disajikan tidak terlalu rumit.

Dengan sistem promosi menggunakan grafis informasi, maka akan mendapat beberapa keuntungan, antara lain:

1. Memiliki jangka waktu yang panjang
2. Menjadi tata ruang kota yang bersih
3. Memiliki daya cakup yang luas untuk seluruh sentra industri kerajinan ukir yang ada di Jepara
4. Murah biaya

Dengan berbagai manfaat yang didapat oleh masyarakat Jepara, Pemerintah Kabupaten Jepara, dan juga wisatawan yang datang ke Jepara, maka perancangan grafis informasi ini perlu dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimanakah merancang grafis informasi dan *landmark* yang berfungsi sebagai media informasi wisatawan dalam upaya memperkenalkan hasil kerajinan seni ukir dan potensi wisata Kabupaten Jepara ?

C. Tujuan Perancangan

Merancang grafis informasi dan *landmark* yang berfungsi sebagai media informasi wisatawan dalam upaya memperkenalkan hasil kerajinan seni ukir dan potensi wisata Kabupaten Jepara.

D. Batas lingkup perancangan

1. Perancangan grafis informasi ini dibatasi pada area wisata yang populer atau banyak di kunjungi wisatawan mengingat Jepara memiliki lebih dari 80 objek wisata. Tidak menutup kemungkinan dilain waktu akan perluasan area perancangan.
2. Perancangan grafis informasi ini dibatasi pada sentra dan corak ukir yang ada di Jepara.
3. Perancangan grafis informasi ini dibatasi pada wisatawan nusantara.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi wisatawan
 - a. Adanya sistem penandaan yang dapat menunjukkan wisatawan ke tempat yang mereka tuju, terutama sentra kerajinan ukir.
 - b. Menjadi media yang dapat memperindah tata ruang Kabupaten Jepara, sehingga masyarakat nyaman tinggal di Kota Jepara.
 - c. Menjadi media pengenalan salah satu hasil kerajinan yang ada dan berkembang di Jepara.
2. Manfaat bagi pelaku kerajinan seni ukir di Jepara
 - a. Menjadi media pengenalan salah satu hasil kerajinan yang mereka hasilkan sehingga nantinya akan mempermudah dalam pemasaran hasil karya mereka.
 - b. Menjadi media yang dapat digunakan sebagai karakter membangun sebuah merek dagang yang kuat, karena adanya keterkaitan antara produk yang dihasilkan dengan identitas yang digunakan.

3. Manfaat Bagi Pemerintahan Daerah Kabupaten Jepara

- a. Sebagai sarana pengembangan industri mebel Jepara sekaligus mengembangkan industri pariwisata Kabupaten ini.
- b. Sebagai media memperindah tata ruang Kabupaten Jepara, sehingga dapat menjadi daya tarik terhadap wisatawan untuk datang dan tinggal lebih lama di Jepara.

4. Manfaat Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

- a. Sebagai sarana penambah referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang berkeinginan untuk mengambil Tugas Akhir yang memiliki tema grafis informasi.

5. Manfaat Bagi Institut Seni Indonesia Yogyakarta

- a. Adanya media pembelajaran mengenai perancangan grafis informasi yang berfungsi sebagai salah satu rujukan.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

- a. Metode observasi

Mengamati secara langsung tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan kerajinan seni ukir Jepara.

- b. Wawancara

Wawancara dengan beberapa narasumber yang sesuai dengan kerajinan seni ukir Jepara dan perancangan grafis informasi.

c. Metode dokumentasi

Proses pengumpulan data pada perancangan grafis informasi, yaitu menggunakan hasil jurnalistik pada objek-objek wisata yang menjadi sasaran penerapan grafis informasi ini nantinya.

d. Metode studi literatur

Metode dokumentasi yaitu pengumpulan dan inventarisasi data tulis yang meliputi literatur yang bersumber dari bacaan-bacaan tentang teori, penelitian, dan berbagai jenis dokumen (misalnya: surat kabar, majalah). Studi literatur juga dapat diperoleh melalui data elektronik seperti *email*, *milis*, *website*, dan peranti lunak lainnya.

2. Metodologi analisis data

U.S.P. dan *S.W.O.T.*

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

B. Rumusan Masalah

C. Tujuan Perancangan

D. Batas Lingkup Perancangan

E. Manfaat Perancangan

F. Metode Perancangan

3. Metode Pengumpulan Data

- a. Metode observasi
- b. Wawancara
- c. Metode dokumentasi
- d. Metode studi literatur
- 4. Metodologi analisis data
- G. Skema/ Sistematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi Data Verbal dan Visual

1. Tinjauan Grafis Informasi

a. Definisi Grafis Informasi

- 1) Sejarah Infografis
- 2) Fungsi Grafis Informasi
- 3) Tujuan Grafis Informasi
- 4) Aplikasi Grafis Informasi
- 5) Prinsip-prinsip media
- 6) Perihal Tanda (*Sign*)
- 7) Elemen-elemen tanda
- 8) Warna
- 9) Tipografi / huruf

2. Tinjauan Tentang Kerajinan Seni Ukir Jepara

- a. Pengertian Kerajinan Seni Ukir
- b. Jenis Ukiran

- c. Fungsi seni ukir
 - d. Corak/ Ragam dalam Seni Ukir
 - e. Perkembangan Seni Ukir di Jepara
 - f. Aneka Kerajinan Ukir Jepara
 - g. Tinjauan Tentang Kabupaten Jepara
 - h. Potensi Wisata Kabupaten Jepara
3. Tinjauan Tentang Media Promosi
- a. Pengertian Promosi
 - b. Fungsi Promosi
 - c. Fungsi Komunikasi Dalam Promosi
 - d. Efektivitas dalam Komunikasi

B. Analisis Data

- 1. Olah Data
 - a. USP (*Unique Selling Proportion*)
 - b. SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Treath*)

BAB III KONSEP PERANCANGAN

1. Usulan pemecahan masalah

2. Konsep Perancangan

- 1. Tujuan Perancangan

2. Strategi Perancangan
3. Kriteria Perancangan
4. Aplikasi Perancangan
5. Perencanaan aplikasi

3. Biaya

BAB IV PERANCANGAN

- A. Studi Ornamen
- B. Final Desain

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran



H. Skema Perancangan

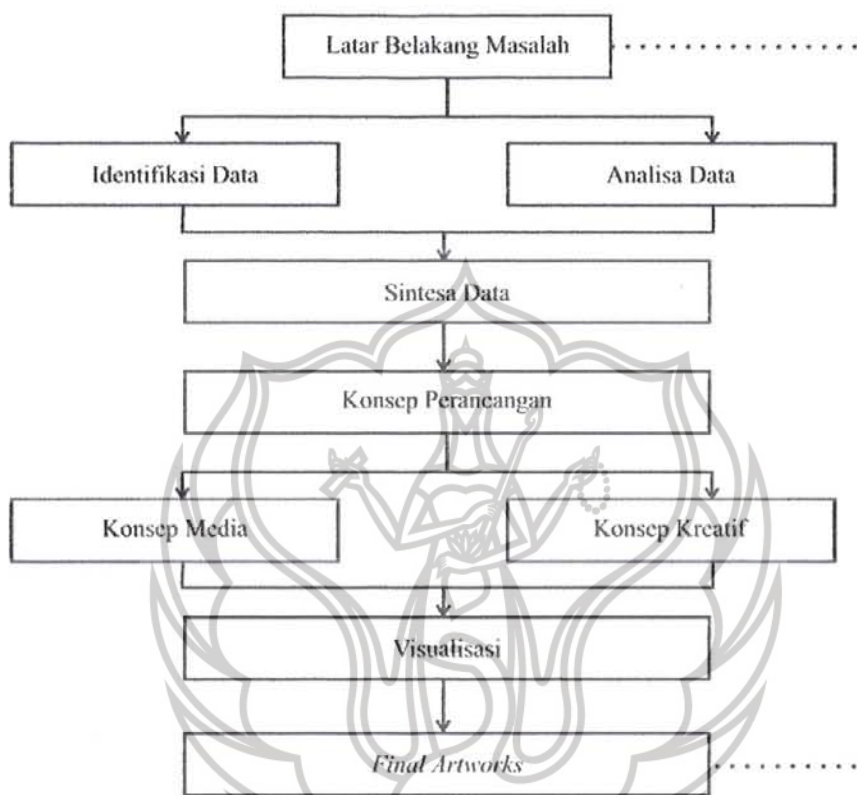


Diagram 1. Diagram skema perancangan
(Sumber : Dhavid Ogama)